Solução Completa para Identificação

Manual do Usuário

Software de Gerenciamento de Impressão

Este Manual e Produto estão protegidos por lei de direitos autorais e lei de patente.

Rua Cuba, 655 - Flores - CEP: 69.028-210 - Manaus / AM - Brasil
Tel: +55 92 3622-2857 Fax: +55 92 3622-2857
www.iita.com.br

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda

Este Manual ensina a maneira eficiente de elaborar a criação e personalização de cartões.

Este documento e produto são protegidos por lei de direitos autorais e lei de patente.
Nenhuma parte ou todo este Manual e produto podem ser copiados, reproduzido e traduzido para quaisquer idioma que possa ser lido por mídia impressa ou eletrônica sem a autorização por escrito da **IITA** Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda.

IITA Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda não tem qualquer responsabilidade ou obrigação por quaisquer erros ou imprecisões técnicas que possam aparecer neste Manual incluindo o produto e, que a **IITA** reserva o direito de fazer alterações a qualquer momento sem aviso prévio para fins de melhoria do produto.

Phoenix é marca comercial da **IITA** Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda.

IITA PLUS e **IITA MAX** são o nome dos modelos de impressoras da **IITA** Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda.

IITA e o logotipo são marcas comerciais da **IITA** Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda.

Microsoft, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 2003 e Windows 7 são marcas registradas da Microsoft, Inc.

Copyright © 2010, 2011 IITA Indústria de Impressoras Tecnológicas da Amazônia Ltda. Todos os direitos reservados

Indústria
de Impressoras
Tecnológicas da
Amazônia Ltda

Indice

Introdução do Produto 03

1- Instalando o Programa
1.1 Sistema Operacional 04
1.2 Procedimento de Instalação 04

2- Removendo o Programa 06

3- Conhecendo o Phoenix
3.1 Menu 08
3.2 Barra de Ferramentas 09
3.3 Ferramentas de Criação 10
3.4 Barra de Status 11
3.5 Área de Trabalho 11
3.6 Status Conexão/Impressora 11
3.7 Barra de Base de Dados 12

4- Iniciando as Aplicações do Phoenix
4.1 Criar novo Projeto 12
4.2 Abrir Projeto 12
4.3 Salvar Projeto 12
4.4 Configuração do Cartão 13
4.5 Inserindo Texto 13
4.6 Inserindo Imagem 15
4.7 Inserindo Código de Barras 16
4.8 Inserindo Linha 19
4.9 Inserindo Quadrado 20
4.10 Inserindo Quadrado com cantos Arredondados 21
4.11 Inserindo Círculo 22
4.12 Codificação Magnética 23
4.13 Codificação Smart Card com contato 24
4.14 Codificação RF (MIFARE) 25
4.15 Exemplo de projeto para Codificação Smart Card ou RF (MIFARE) 26
4.16 Formatação 28

5- Base de Dados
5.1 Formato da Base de Dados - Excel 29
5.2 Formato da Base de Dados - Access 30
5.3 Conectando a Base de Dados 30
5.4 Mover-se de um Registro para outro 33
5.5 Encontrar um Registro 33

6- Propriedades da Impressão 34

7- Criando um Novo Projeto 35

8- Informações sobre Lay-out 41

Introdução do Produto

O **Phoenix** é um software básico para gerenciamento e emissão de cartões, onde o usuário pode desenvolver lay-outs, importar dados, vincular imagens, imprimir e codificar cartões com facilidade e rapidez.

As aplicações do Phoenix como: lay-out e produção de cartões são extremamente fáceis de utilizar e oferecem várias opções para simplificar o trabalho.

- Flexibilidade no design de cartões, que podem incorporar campos de texto, imagens e códigos de barras;
- Dados fixos ou variáveis obtidos de banco de dados Access ou Excel;
- Visualização simultânea dos dados com a previa do cartão;
- Gerenciamento de várias imagens no mesmo registro de dados, com vínculos dos nomes dos arquivos das imagens baseados no conteúdo dos campos de dados (ex: registro 0001, carrega imagem 0001.bmp ou 0001.jpg);
- Possibilidade de personalizar tamanho, cores e, incluír fundo (background) no campo texto;
- Permite alinhar e dimensionar os componentes baseado nas medidas de outros componentes;
- Permite quebrar o texto em várias linhas dentro de outro componente;
- Capacidade de impressão em lote;
- Gravação das definições dos projetos em arquivos individuais em qualquer pasta do computador ou rede;
- entre outras.

O **Manual do Phoenix** vai guiá-lo quanto a criação de um simples cartão, passando pela criação de objectos, bases de dados, codificação de cartões entre outros.

1 Instalando o Programa

1.1 Sistema Operacional

Requisitos do Sistema

Verificar os requisitos mínimos para instalação.

- Sistema Operacional: Windows® 2000/2003/XP/Vista/7 32 e 64 bits
- Processador: Pentiun III 1Ghz ou superior
- Memória: 128 Mb ou superior
- HD: 1Gb ou superior
- Internet Explorer 5.5 ou versao superior

No Windows 2000/XP/2003/7 podem ser instalados ou removidos apenas utilizando o login usuário administrador.

1.2 Procedimento de Instalação

** As informacoes sobre os procedimentos neste capitulo, fazem referência ao ambiente operacional Windows XP.

Antes de começar, feche todos os programas abertos no computador. Outros programas abertos podem interferir na instalação.

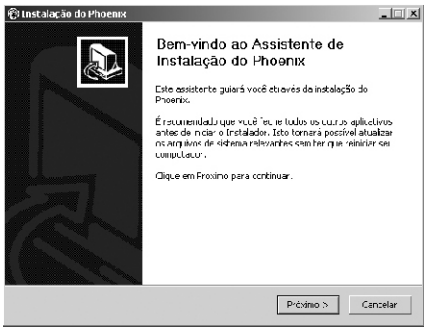
1 Insira o CD de Instalação na unidade de CD-ROM e cancele o Assistente de Instalação. Caso o mesmo não se inicie automaticamente, clique em **Iniciar** na barra de tarefas do Windows e clique em **Executar**. Digite D:\Software de Impressão\Phoenix_IITA.exe, onde D é a letra que corresponde à unidade de CD.

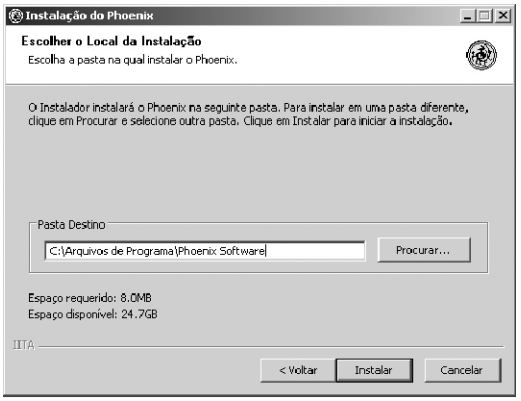
2 Para iniciar o procedimento de instalação do Phoenix, selecione o idioma (**Portugues Brasil**) e clique no botão OK.

3 Seja bem-vindo ao Assistente de Instalação do Phoenix. Esta primeira janela de instalação o lembrará de fechar todos os outros programas do Windows antes de iniciar a Instalação.

Se você recusar, não poderá prosseguir com a instalação.

Clique em **Próximo >**


Instalação do Phoenix
Bem-vindo ao Assistente de Instalação do Phoenix
Este assistente guiará você através da instalação do Phoenix.
Clique em Próximo para continuar.
Próximo >
Cancelar

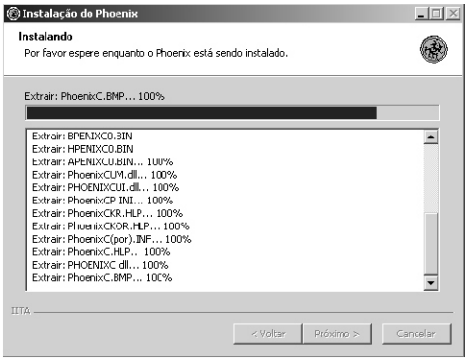

Instalação do Phoenix
Escolher o Local da Instalação
Escolha a pasta na qual instalar o Phoenix.
O Instalador instalará o Phoenix na seguinte pasta. Para instalar em uma pasta diferente, clique em Procurar e selecione outra pasta. Clique em Instalar para iniciar a instalação.
Pasta Destino
C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software
Procurar...
Espaço requerido: 8.0MB
Espaço disponível: 24.7GB
< Voltar
Instalar
Cancelar

4 Para instalar o Programa verifique se está de acordo com a pasta de destino e, caso queira instalar em uma outra pasta, clique em **Procurar** para especificar o local onde deseja instalá-lo.

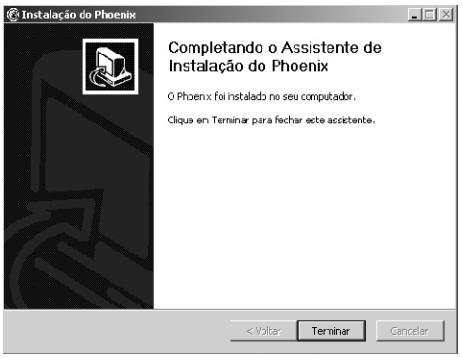
Após definir a pasta de destino, clique em **Instalar**.

5 Iniciará a cópia de todos os arquivos necessários para o pleno funcionamento do software na pasta de destino indicada e na pasta C:Windows.

** Caso ocorra algum erro no processo de extrair os arquivos, por favor verificar se esta utilizando o sistema operacional como usuário **administrador**.



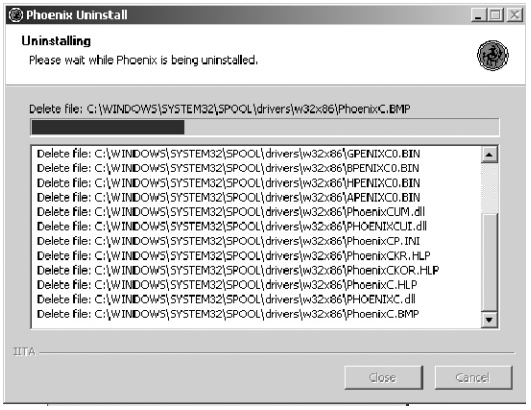
6 Estará completada a instalação do software **PHOENIX**. Clique no botão **Terminar** para finalizar.


Instalação do Phoenix
Completando o Assistente de Instalação do Phoenix
O Phoenix foi instalado no seu computador.
Clique em Terminar para fechar este assistente.
< Voltar
Terminar
Cancelar

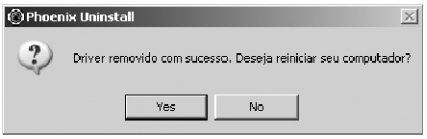
2 Removendo o Programa

1 Certifique-se de ter fechado o aplicativo e que não exista nenhum documento na fila de impressão.
Após esta verificação, clique no botão INICIAR / PROGRAMAS / PHOENIX SOFTWARE, e clique na opção **UNINSTALL**.

2 Irá iniciar a desinstalação automática do programa.



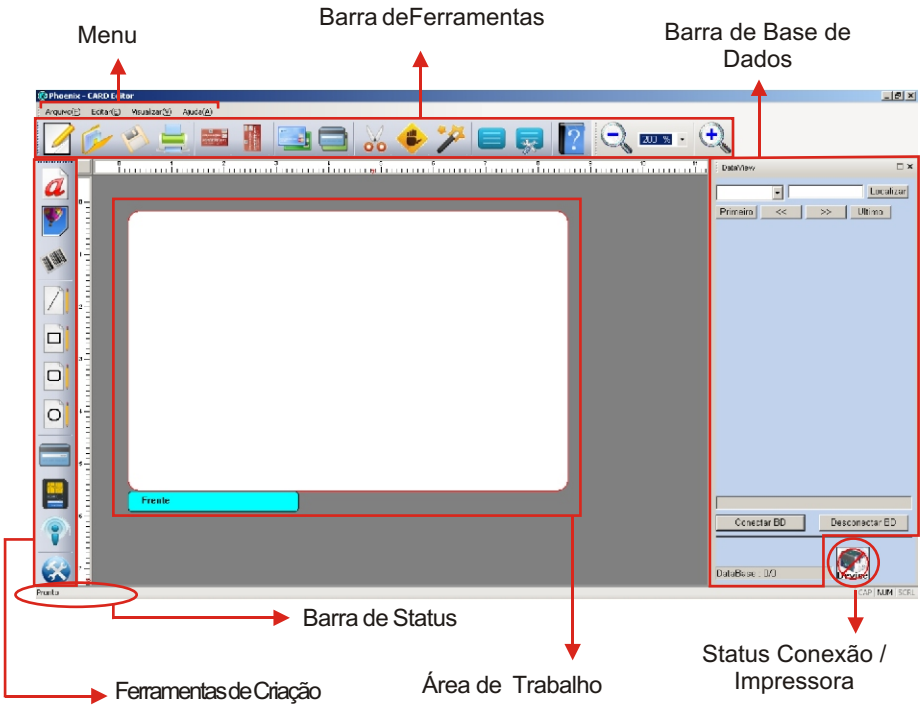
3 Após excluír automaticamente todos os arquivos, clique em **SIM** para reiniciar o computador.



3 Conhecendo o PHOENIX

Para acessar o software, clique no botão INICIAR / PROGRAMAS / PHOENIX SOFTWARE e selecione a opção **Phoenix**.

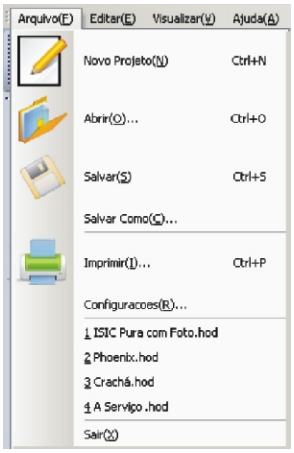
A janela principal do **Phoenix**, com as suas respectivas barras de ferramentas e menus, é parecida com as janelas com as quais trabalha com os outros programas baseados em Windows. Trabalhará na janela principal e com as subjanelas enquanto desenha e imprime os seus cartões.Segue a tela de visualização do sistema.



Como em outros aplicativos, o **Phoenix** pode executar todas as suas ações diretamente com o uso do mouse e, se estiver momentaneamente sobre um ícone de ferramenta, o programa irá exibir o nome do ítem.

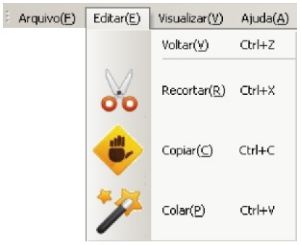
3.1 Menu

Arquivo



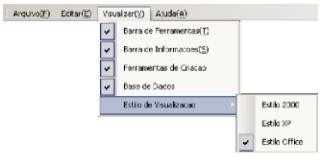
- **Novo projeto:** Criar novo projeto para confecção de cartões.
- **Abrir:** Seleciona um projeto existente que será inicializado com todas as opções habilitadas.
- **Salvar:** Salva as modificações efetuadas num projeto existente.
- **Salvar Como:** Salva as modificações utilizando um novo nome ou de outro projeto existente.
- **Imprimir:** Modifica e/ou ativa as configurações que serão utilizadas para impressão, tais como: modelos de impressão (frente ou frente/verso), ajustar as propriedades da impressora, habilitar o tipo de trabalho durante a impressão, entre outras opções.
- **Configurações:** Efetua a configuração apenas da impressora **IITA**.
- **Sair:** Fecha o projeto aberto e finaliza por completo o **Phoenix**.

Editar



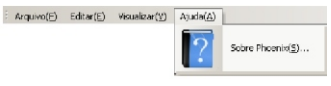
- **Voltar:** Este comando permite desfazer a última ação executada no projeto, a partir da ação mais recente.
- **Recortar:** Este comando estará recortando um objeto para colocá-lo na Área de transferência e removendo do desenho original.
- **Copiar:** Este comando copia um objeto para a Área de transferência permanecendo o original no desenho.
- **Colar:** Este comando irá trazer um objeto que esta pendente na Área de transferência.

Visualizar



- **Barra de Ferramentas:** Exibe a Barra de Ferramentas no aplicativo.
- **Barra de Informações:** Exibe a Barra de Informações no aplicativo.
- **Ferramentas de Criação:** Exibe as Ferramentas de Criação no aplicativo.
- **Base de Dados:** Exibe a Barra de Dados no aplicativo.
- **Estilo de Visualização:** Altera o designer do **Phoenix** conforme o modelo selecionado**:** Estilo 2000, Estilo XP e Estilo Office

Ajuda



- **Sobre Phoenix**: Informa ao usuário a versão atual e os dados de licenciamento ao qual foi registrado o **Phoenix**.

3.2 Barra de Ferramentas

Novo projeto: Criar novo projeto para confecção de cartões.

Abrir: Seleciona um projeto existente que será inicializado com todas as opções habilitadas.

Salvar: Salva as modificações efetuadas num projeto existente.

Imprimir: Modifica e/ou ativa as configurações que serão utilizadas para impressão, tais como: modelos de impressão (frente ou frente/verso), ajustar as propriedades da impressora, habilitar o tipo de trabalho durante a impressão, entre outras opções.

Horizontal: Define a configuração do lay-out na posição horizontal.

Vertical: Define a configuração do lay-out na posição vertical.

Frente: Exibe o lay-out do cartão na posição frontal de impressão.

Verso: Exibe o lay-out do cartão na posição posterior de impressão.

Recortar: Este comando estará recortando um objeto para colocá-lo na Área de transferência e removendo do desenho original.

Copiar: Este comando copia um objeto para a Área de transferência permanecendo o original no desenho.

Colar: Este comando irá trazer um objeto que esta pendente na Área de transferência.

Vizualizar Grade: A grade consiste em uma série de linhas em interseção que podem ser utilizados para alinhar e posicionar objetos com precisão na janela de desenho.

Configurar Grade: Define a distância entre as linhas de grade exibidos entre cada unidade horizontal e vertical.
Você pode selecionar a opção com que os objetos se alinhem pela grade para que, ao movê-los, eles fiquem entre as linhas da grade.

Sobre: Informa ao usuário a versão atual e os dados de licenciamento ao qual foi registrado o **Phoenix**.

Zoom: Reduzir ou aumentar a exibição de um desenho. Aplique mais zoom para ver detalhes ou aplique menos zoom para ter uma visão mais ampla.

3.3 Ferramentas de Criação

Texto: Incluí um campo texto no desenho.

Imagem: Incluí uma imagem no desenho.

Código de Barras: Incluí código de barras no desenho.

Linha: Incluí uma linha fixa na área do desenho.

Quadrado: Incluí um quadrado fixo na área do desenho.

Quadrado Arredondado: Incluí um quadrado com os cantos arredondados fixo na área do desenho.

Círculo: Incluí um círculo fixo na área de desenho.

Codificador Magnético: Editar o tipo de tarja magnética e inserir os dados que serão codificados nas trilhas.

Smart Card: Inserir o arquivo que deverá ser utilizado para codificação.

RF - MIFARE: Inserir o arquivo que deverá ser utilizado para codificação.

Formatação: Definir a sequencia de trabalho e a formatação de impressão.

3.4 Barra de Status

As mensagens aparecem na parte inferior da janela e descrevem o que está a ver e a fazer na janela do **Phoenix** enquanto trabalha.

3.5 Área de Trabalho

Todo o seu trabalho para desenhar um cartão faz-se na Área de Trabalho. Esta área mostra o perfil e demarca os limites físicos do cartão. Qualquer objecto fora das bordas do cartão não será impresso.

3.6 Status Conexão / Impressora

Imagem informa que não há nenhuma impressora **IITA** conectada no computador.

Imagem informa que existe uma impressora **IITA** conectada ao computador.

3.7 Barra de Base de Dados

Nome/Coluna: Indica o nome do campo que será utilizado em caso de pesquisa.

Nome/Texto: Campo para digitar os dados que deseja localizar no Banco de Dados.

Localizar: Executar a pesquisa conforme indicado no campo Nome/Coluna e Nome/Texto.

Primeiro: Visualiza o primeiro registro (linha) informado na base de dados.

Anterior: Visualiza o registro (linha) anterior da base de dados.

Próximo: Visualiza o próximo registro (linha) da base de dados.

Ultimo: Visualiza o último registro (linha) informado na base de dados.

Caminho: Informa o local onde a base de dados utilizada esta salva.

Conectar BD: Abre uma base de dados (Excell ou Access).

Desconectar BD: Fecha a conexão com a base de dados.

4 Iniciando as aplicações do PHOENIX

4.1 Criar Novo Projeto

Ao iniciar o programa Phoenix, automaticamente serã carregado um novo projeto. Caso esteja editando algum projeto e queira criar um novo, dê um clique no ícone na barra de ferramentas ou clique no menu Arquivo > Novo Projeto.

4.2 Abrir Projeto

Para abrir um projeto existente, dê um clique no ícone na barra de ferramenteas ou clique no menu Arquivo > Abrir. Localize a pasta no qual o projeto está armazenado e clique no botão Abrir.

4.3 Salvar Projeto

Para salvar um projeto, dê um clique no ícone na barra de ferramenteas ou clique no menu Arquivo > Salvar. Caso esteja salvando um novo projeto, abrirá a tela de Salvar Como, onde deverá selecionar a pasta no qual o projeto será armazenado..

4.4 Configuração do Cartão

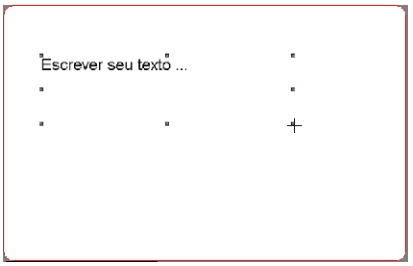
Um cartão pode ser criado seja com a orientação vertical (retrato) ou horizontal (paisagem). A orientação padrão do cartão é horiontal (paisagem). Para estabelecer a orientação do cartão para vertical, selecione a ferramenta . A orientação do cartão pode ser alterada a qualquer momento no desenvolvimento do lay-out.

4.5 Inserindo Texto

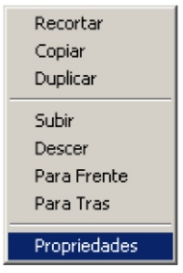
1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir o texto.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamnaho do campo e aparecerá o texto: “Escrever seu texto...”. Continue a arrastar até que o campo tenha o comprimento desejado.

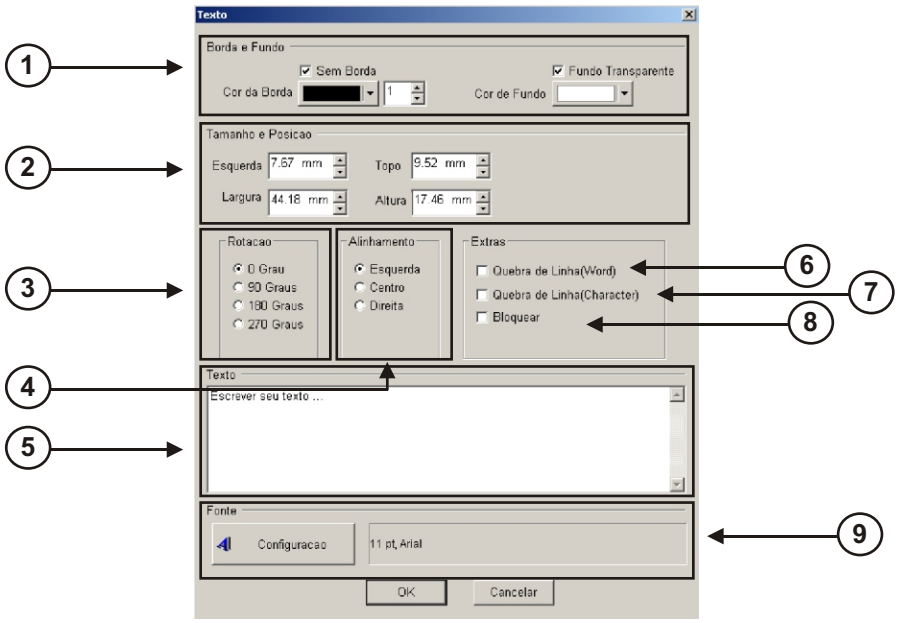


4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre o texto.



5. Escreva o texto dentro do quadro TEXTO, por exemplo: “IITA CARD PRINTER”.

6. Dê um click em OK para completar a ação.



① **Borda e Fundo:** Permite habilitar a cor da borda, espessura da borda e cor de fundo para o campo texto.

② **Tamanho e Posição:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

③ **Rotação:** Reposiciona o campo girando-o em torno de seu centro de rotação.

④ **Alinhamento:** Permite alterar como o texto deverá ser alinhado dentro do campo.

⑤ **Texto:** Espaço onde deve ser digitado o texto que deverá ser visualizado no cartão.

⑥ **Quebra de Linha (Word):** Habilita a quebra por palavra para a próxima linha, caso o tamanho do texto seja maior que a largura do campo.

⑦ **Quebra de Linha (Character):** Habilita a quebra por letra para a próxima linha, caso o tamanho do texto seja maior que a largura do campo.

⑧ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

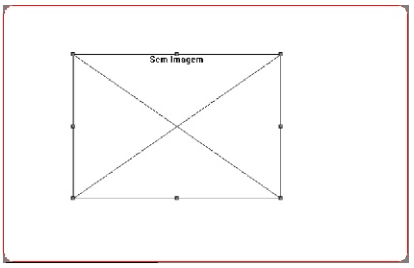
⑨ **Fonte:** Permite alterar o tipo de fonte, tamanho e cor que deverá ser aplicado no campo.

4.6 Inserindo Imagem

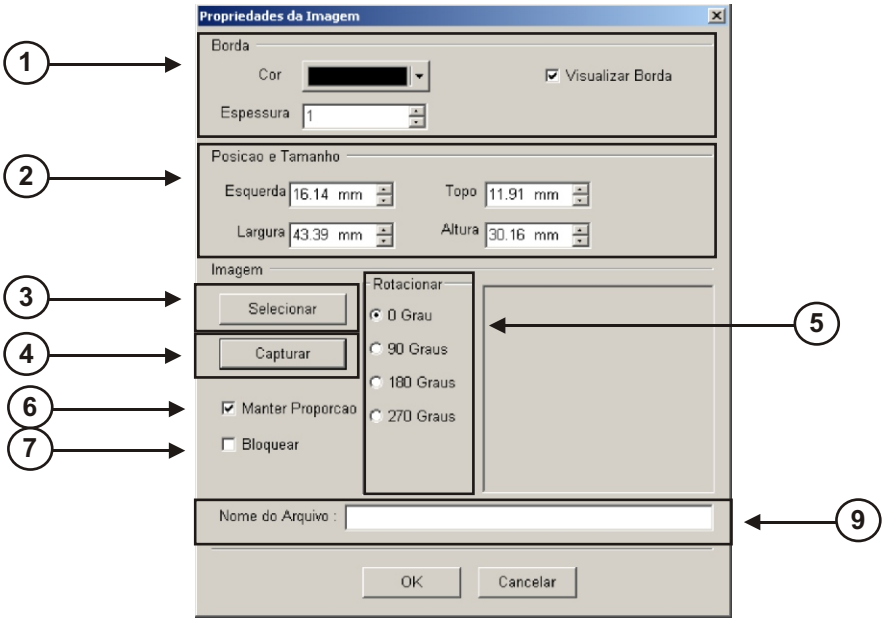
1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir a imagem.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamnaho do campo e aparecerá o texto: "Sem Imagem". Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.



4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.



① **Borda:** Permite visualizar a borda na imagem e alterar cor e espessura da borda.

② **Posição e Tamanho:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

③ **Selecionar:** Localiza em uma pasta no qual a imagem desejada está armazenada.

④ **Capturar:** Aciona a função Twain para que seja capturada imagens através de um dispositivo.

⑤ **Rotacionar:** Reposiciona o campo girando-o em torno de seu centro de rotação.

⑥ **Manter Proporção:** Permite que a imagem se mantenha na proporção perante ao campo sem perder suas características originais.

⑦ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

⑧ **Nome do Arquivo:** Permite visualizar o endereçamento da pasta onde esta a imagem selecionada.

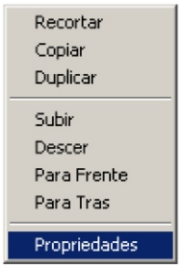
4.7 Inserindo Código de Barras

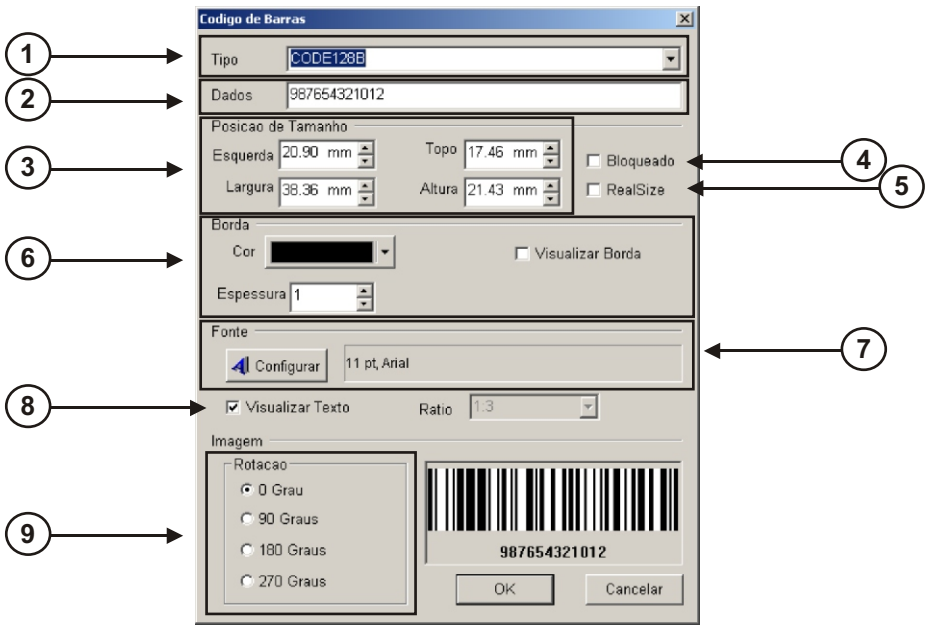
1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir o código de barras.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, aparecerá a imagem do código de barras. Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.

4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre o código de barras.





① **Tipo:** Permite escolher o tipo de fonte que deverá ser gerado o código de barras para leitura. (Padrão: I2OF5 e CODE39)

② **Dados:** Espaço onde deve ser digitado o texto que será aplicado no código de barras.

③ **Posição e Tamanho:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

④ **Bloqueado:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

⑤ **Real Size:** Mantem o tamanho padrão do código de barras para leitura.

⑥ **Borda:** Permite visualizar a borda do código de barras e alterar cor e espessura da borda.

⑦ **Fonte:** Permite alterar o tipo de fonte, tamanho e cor que deverá ser aplicado no texto abaixo do código de barras.

⑧ **Visualizar Texto:** Permite visualizar o texto que foi aplicado para gerar o código de barras.

⑨ **Rotação:** Reposiciona o campo girando-o em torno de seu centro de rotação.

O tipo de código de barras a ser impresso irá depender do leitor que será utilizado. Para determinar qual o tipo de código de barras, consulte a documentação do fabricante de seu leitor.

Esta documentação deve também explicar as regras que determinam as informações que são válidas para o tipo de código de barras a ser utilizado.

A tabela a seguir, lista os tipos de códigos de barras compatível com o software Phoenix.

- **RATIONALCODEBAR**
- **I2OF5**
- **CODE39**
- **CODE93**
- **CODE128A**
- **CODE128B**
- **CODE128C**
- **EAN8**
- **EAN13**
- **UPC-A**
- **UPC-E**

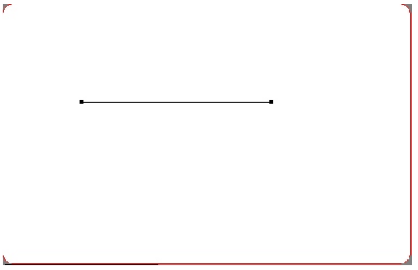
Sempre que utilizar um código de barras, deverá fazer a impressão de um cartão de amostra para testar em seu leitor e, garantir que a formatação, tamanho e dados escolhidos podem ser lido com confiabilidade.

4.8 Inserindo Linha

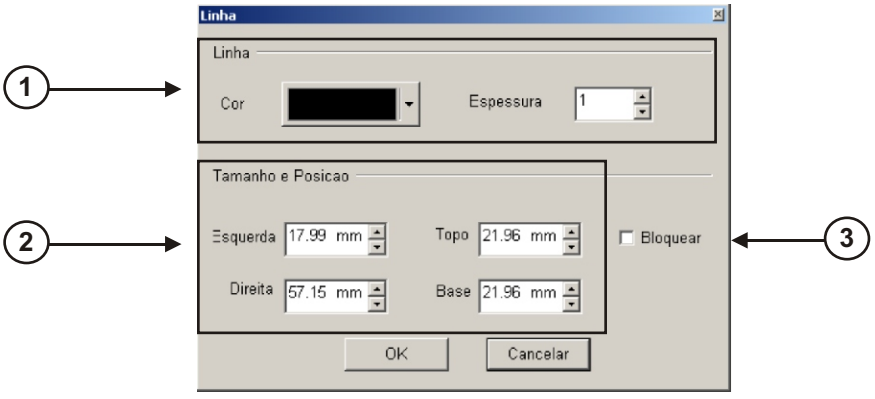
1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir a linha.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamnaho do campo. Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.



4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.



① **Linha:** Permite alterar cor e espessura da linha.

② **Posição e Tamanho:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

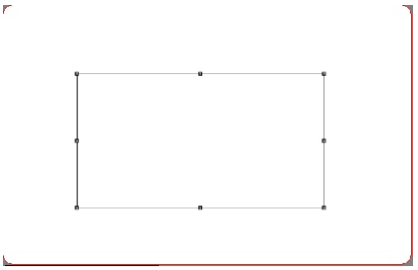
③ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

4.9 Inserindo Quadrado

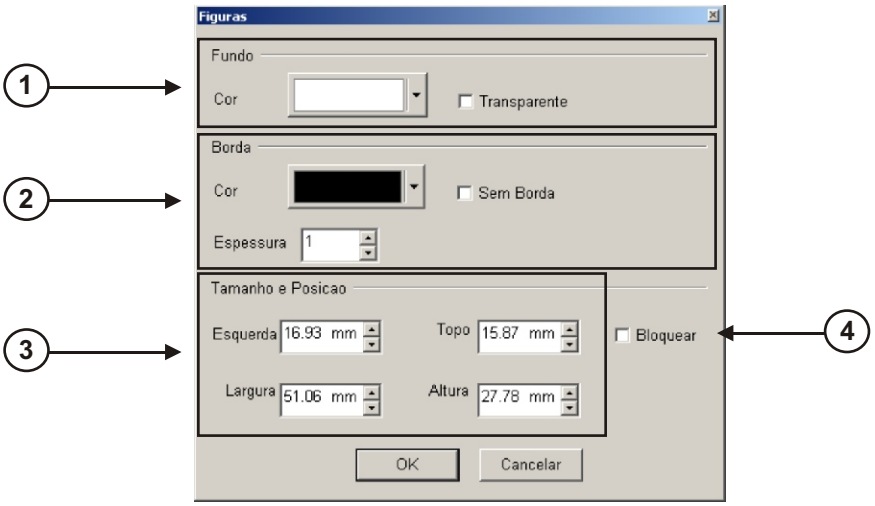
1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir o quadrado.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamanho do campo. Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.



4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.



① **Fundo:** Permite alterar cor e espessura do fundo do quadrado.

② **Borda:** Permite alterar cor e espessura da borda.

③ **Tamanho e Posição:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

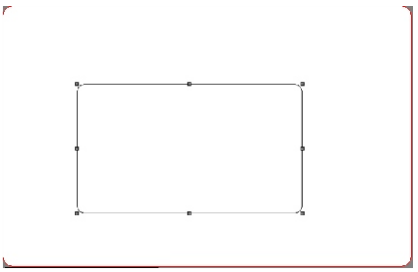
④ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

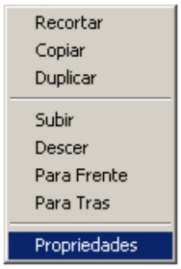
4.10 Inserindo Quadrado com cantos arredondados

1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

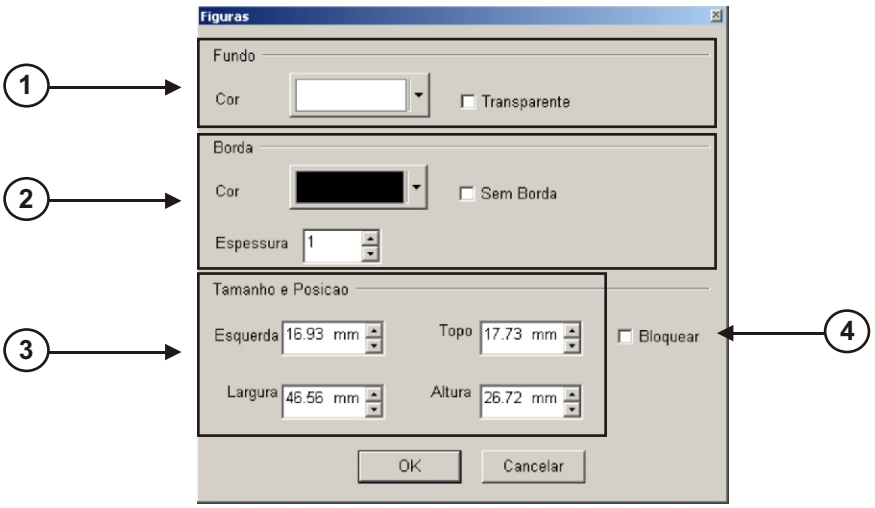
2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir o quadrado.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamanho do campo. Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.





4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.



① **Fundo:** Permite alterar cor e espessura do fundo do quadrado.

② **Borda:** Permite alterar cor e espessura da borda.

③ **Tamanho e Posição:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

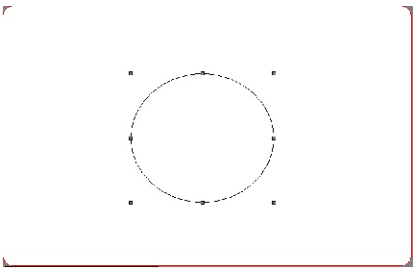
④ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

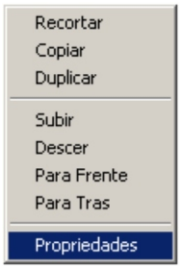
4.11 Inserindo Circulo

1. Na barra de criação, de um clique no ícone , e observará que o ponteiro do mouse passará a ser um sinal de +.

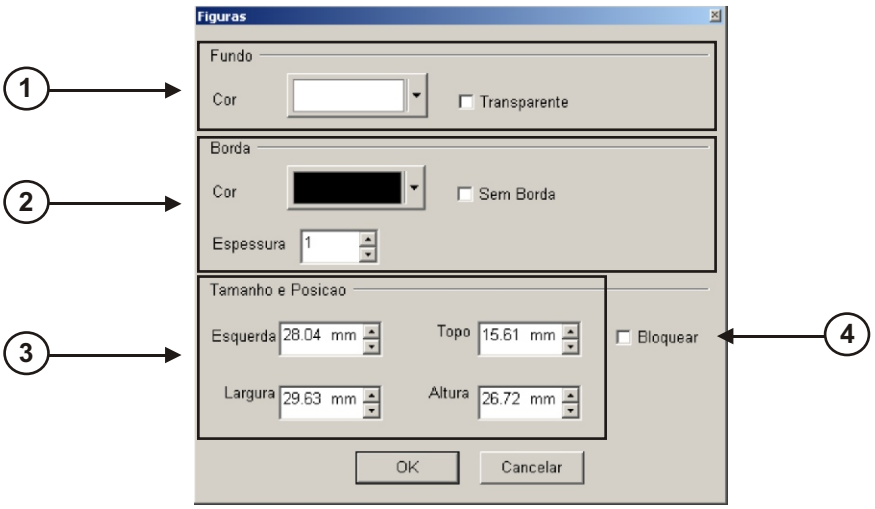
2. Mova o ponteiro até o ponto do cartão onde quer inserir o circulo.

3. Mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e arraste em direcção horizontal ou vertical. Enquanto arrasta, desenha-se uns quadrados para visualizar o tamanho do campo. Continue a arrastar até que o campo tenha o tamanho desejado.





4. Clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.



① **Fundo:** Permite alterar cor e espessura do fundo do quadrado.

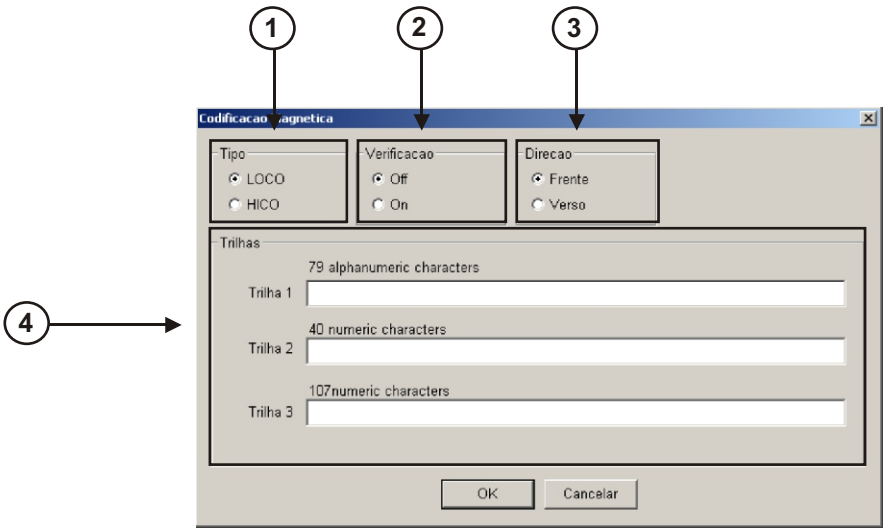
② **Borda:** Permite alterar cor e espessura da borda.

③ **Tamanho e Posição:** Visualiza os valores de alinhamento/posicionamento do campo perante o cartão e o valor total do tamanho do campo.

④ **Bloquear:** Bloqueia a alteração da disposição do campo no lay-out.

4.12 Codificação Magnética

1. Na barra de criação, de um clique no ícone para abrir a tela de propriedades de gravação.



① **Tipo:** Permite alterar o tipo de tarja magnética que deverá ser gravada.
LOCO = Baixa Coercividade
HICO = Alta Coercividade

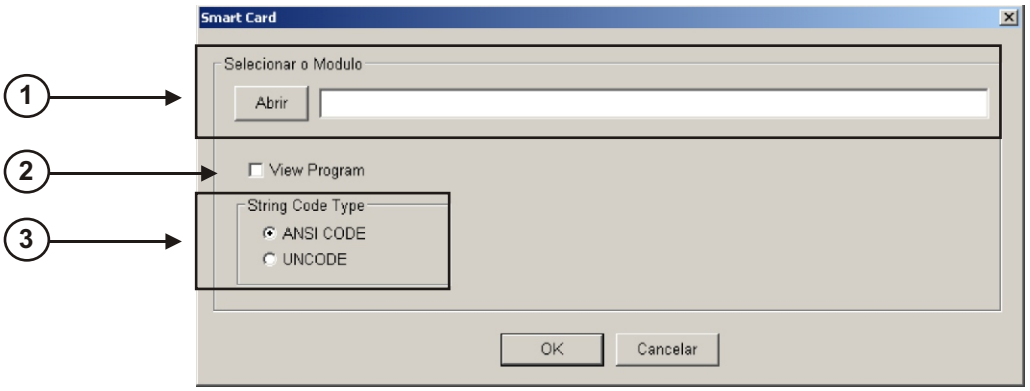
② **Verificação:** Permite habilitar a leitura automática para verificar a exatidão da gravação nos cartões.

③ **Direção:** Altera a forma de passagem dos cartões no processo de gravação perante o gravador.

④ **Trilhas:** Espaços onde deverá ser digitado o texto que será gravado em cada trilha na tarja magnética.
Trilha 1 = aceita 79 caracteres alpha-numericos.
Trilha 2 = aceita 50 caracteres numericos.
Trilha 3 = aceita 107 caracteres numericos.

4.13 Codificação Smart Card com contato

1. Na barra de criação, de um clique no ícone para abrir a tela de propriedades de gravação.

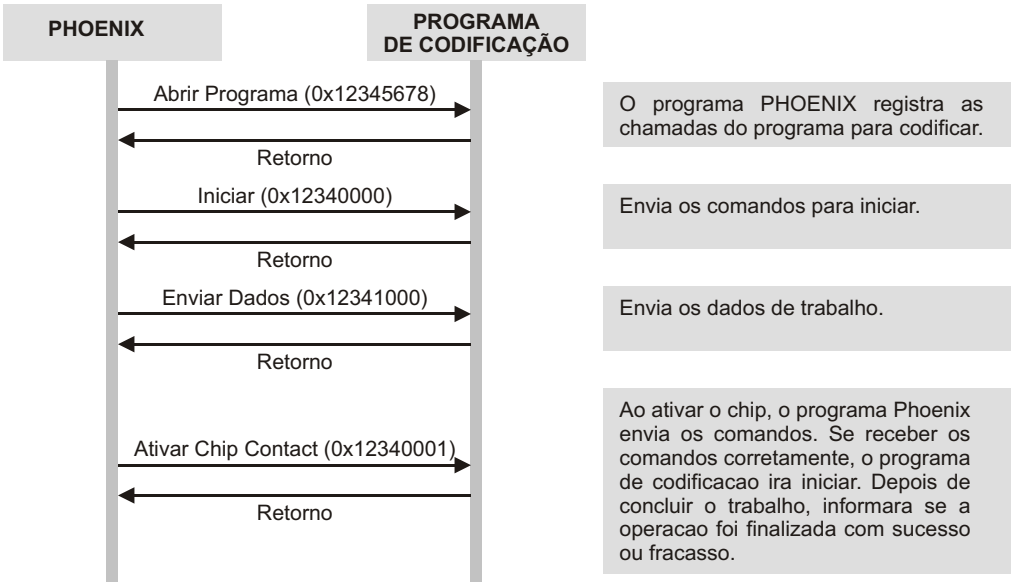


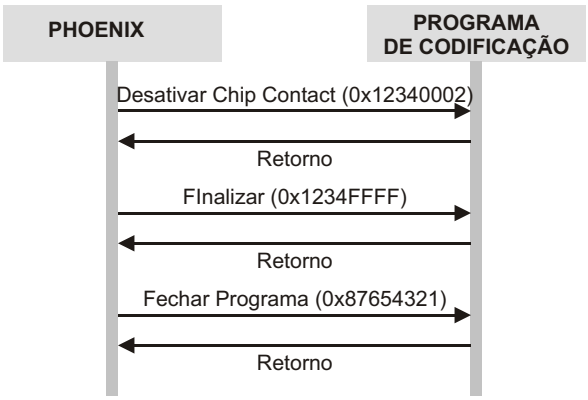
① **Selecionar o Modulo:** Localiza em uma pasta no qual o projeto de codificação (*.exe) desejado está armazenado.

② **View Program:** Permite visualizar o programa.

③ **String Code Type:** Permite alterar o tipo de codigo string utilizado para a gravação.

Exemplo de Estrutura para Codificação


PHOENIX
PROGRAMA DE CODIFICAÇÃO
Abrir Programa (0x12345678)
Retorno
Iniciar (0x12340000)
Retorno
Enviar Dados (0x12341000)
Retorno
Ativar Chip Contact (0x12340001)
Retorno
O programa PHOENIX registra as chamadas do programa para codificar.
Envia os comandos para iniciar.
Envia os dados de trabalho.
Ao ativar o chip, o programa Phoenix envia os comandos. Se receber os comandos corretamente, o programa de codificacao ira iniciar. Depois de concluir o trabalho, informara se a operacao foi finalizada com sucesso ou fracasso.



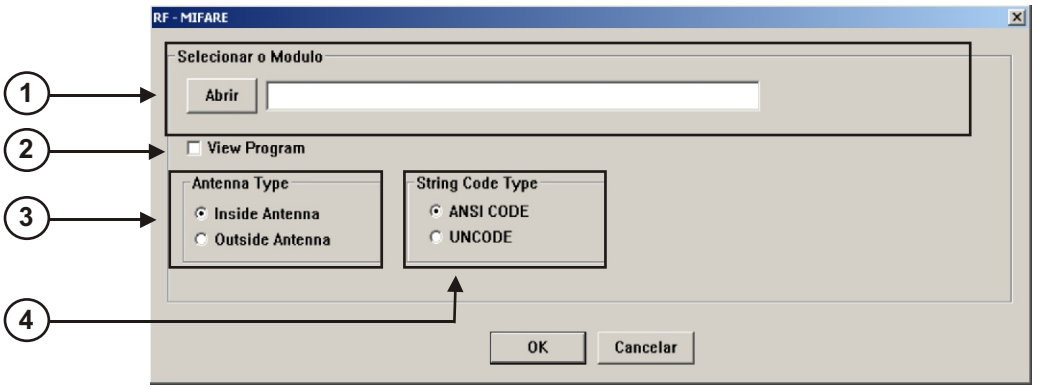
O programa PHOENIX desativa sua comunicacao com o chip.

Finaliza a comunicacao Phoenix e o programa de codificacao.

Fecha o programa de codificacao.

4.14 Codificação RF (MIFARE)

1. Na barra de criação, de um clique no ícone para abrir a tela de propriedades de gravação.



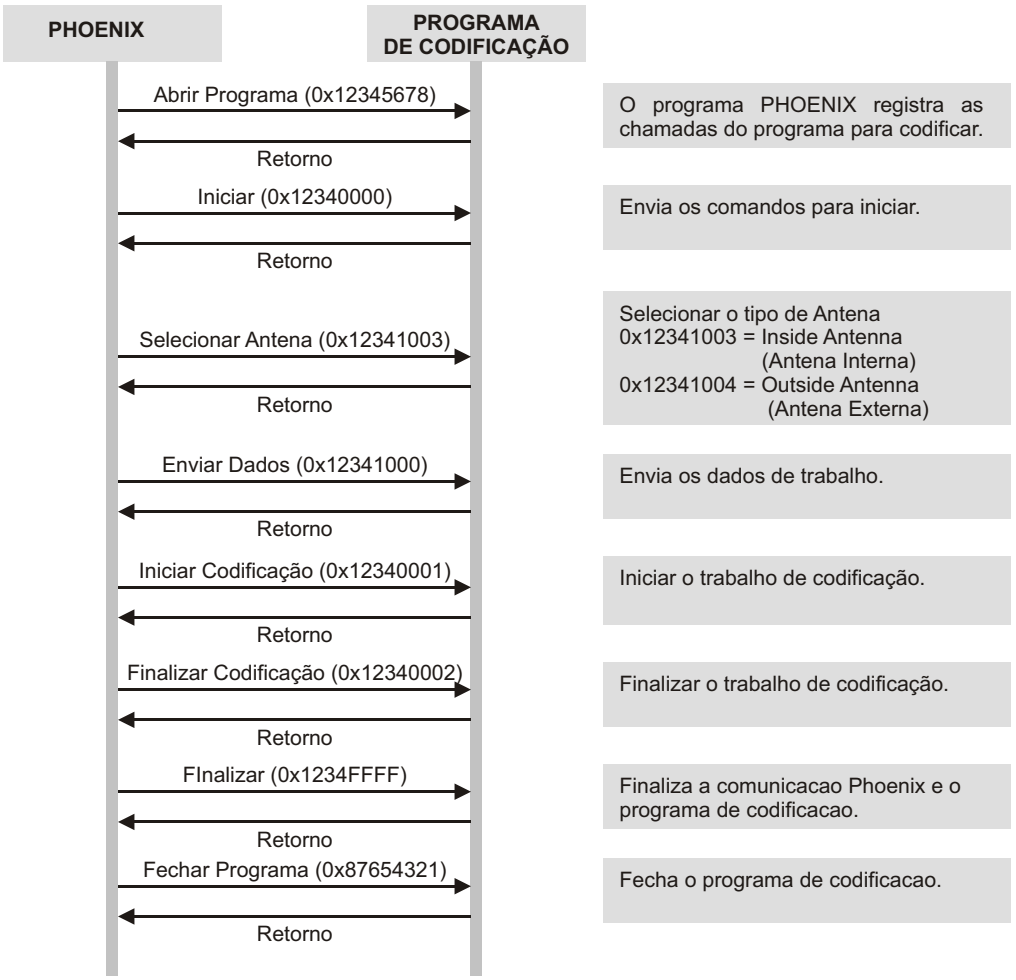
① **Selecionar o Modulo:** Localiza em uma pasta no qual o projeto de codificação (*.exe) desejado está armazenado.

② **View Program:** Permite visualizar o programa.

③ **Antenna Type:** Seleciona o localização da Antena que deverá ser utilizada para a codificação. Inside Antenna (Inside Antenna = Antena Interna / Outside Antenna = Antena Externa)

④ **String Code Type:** Permite alterar o tipo de codigo string utilizado para a gravação.

Exemplo de Estrutura para Codificação



4.15 Exemplo de Projeto para Codificação Smart Card ou RF (MIFARE)

Comando	Função
0x12345678	Abrir Programa
0x12340000	Iniciar Trabalho
0x12340001	Iniciar Codificação / Ativar Chip
0x12340002	Finalizar Codificação / Desativar Chip
0x12340003	Inside Antenna (Antena Interna)
0x12340004	Outside Antenna (Antena Externa)

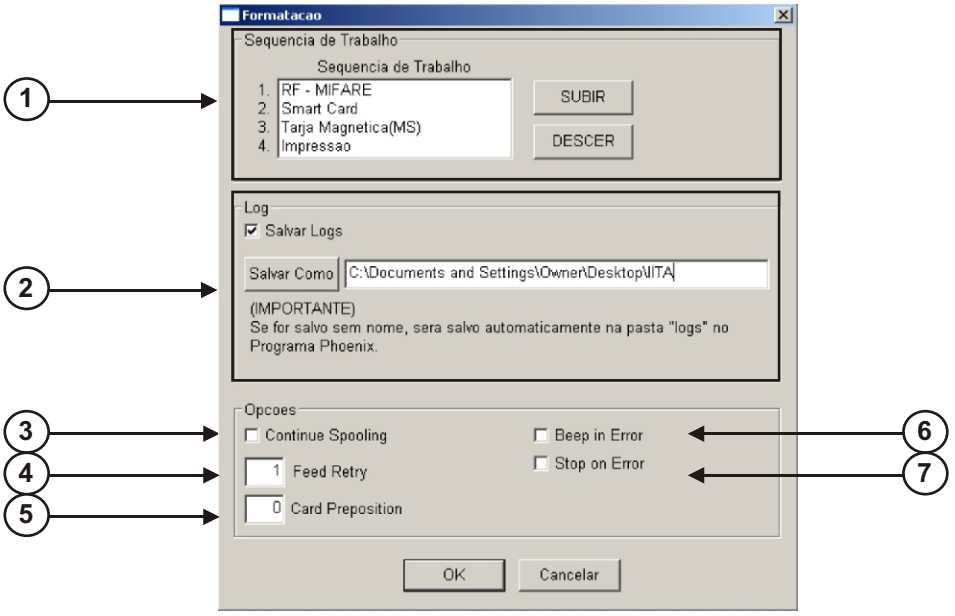
Comando	Função
0x12341000	Enviar Dados
0x1234FFFF	Finalizar
0x87654321	Fechar Programa
0x00009000	Sucesso
0x00009999	Comando Inexistente
0x00000000	Erro

Exemplo de Programação

```
LRESULT CRFJOBDlg::OnCopyData(CWnd* pWnd, COPYDATASTRUCT*
            pCopyDataStruct)

{// TODO: Add your message handler code here and/or call default LRESULT
ret=0x0000;
            switch(pCopyDataStruct->dwData)
{//Call command from Pegasus program. case 0x12345678: {
            ret=0x00009000; }break;

//receive DATA from Pegasus program. case 0x12341000: {
            char rcvData[1024*4]; memcpy( &rcvData, pCopyDataStruct->lpData,
            pCopyDataStruct->cbData ); ret=0x00009000;
            }break;

//Select Antana -Inside antana. case 0x12340003: {
            AntennaType = 0; //Inside Antenna
            ret=0x00009000; }break;

//Select Antenna -Outside Antenna. case 0x12340004: {
            AntennaType = 1; //Outside Antenna
            ret=0x00009000; }break;

//Chip Contact On Command. case 0x12340001: {
            ret=0x00009000; break; }

//Chip Contact OFF Command. case 0x12340002: {
            ret=0x00009000; break; }

case 0x87654321:
{OnOK(); ret=0x00009000; break;
}

default: ret=0x00009999; break;
}

return ret; }
```

4.16 Formatação

1. Na barra de criação, de um clique no ícone para abrir a tela de propriedades de formatação.



① **Sequência de Trabalho:** Permite alterar a sequência de trabalho que deverá ser impressa e/ou codificada. A sequência padrão é: 1- RF-MIFARE / 2- Smart Card / 3- Tarja Magnética(MS) / 4- Impressão.
*OBS: Sempre utilizar a função **impressão** como a última sequência de trabalho, para que não tenha que inutilizar o cartão impresso caso haja algum problema de codificação.*

② **Log:** Habilita o armazenamento de toda informação e status de cada sequência de impressão.

③ **Continue Spooling:** Cria a fila de impressão no driver padrão do Windows.

④ **Feed Retry:** Repete a operação de entrada do cartão no hooper.

⑤ **Card Preposition:** Começa a impressão depois de efetuar todo o processamento e movido o cartão para a posição inicial.

⑥ **Beep in Error:** Emiti um aviso sonoro caso ocorra algum erro durante a sequência de trabalho.

⑦ **Stop on Error:** Para a sequência de trabalho caso ocorra algum erro.

5 Base de Dados

Esta seção explica como o **Phoenix** trabalha com as Bases de Dados. Vai ensinar-lhe como criar uma base de dados externa e como conectar-se.

O **Phoenix** permite apenas 02 tecnologias de conexão a base de dados:

- Microsoft Access (*.MDB)
- Excel (*.XLS)

Estrutura da Base de Dados

Base de Dados, Tabela, Registo, Campo e Dados: Estes cinco termos constituem a estrutura de uma base de dados. Para que possamos compreender o que significa cada termo, imagine um armário de um escritório.

Base de Dados: é o armário de escritório.
Tabela: Uma pasta dentro do armário.
Campo: Separador dentro da pasta.
Registro: o texto escrito em cada campo.

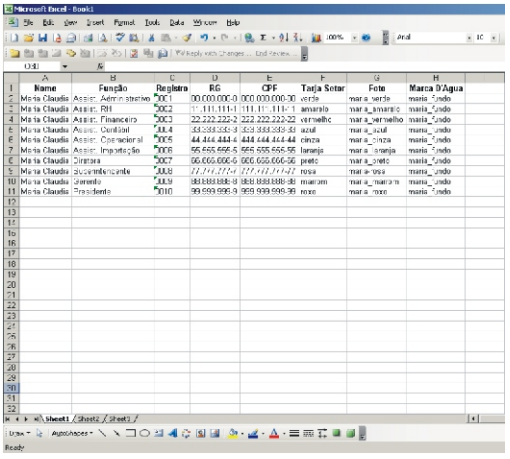
5.1 Formato da Base de Dados - Excel

Crie ou edite uma planilha do Excel conforme a imagem ao lado, sendo que:

- A primeira linha sempre deverá ser utilizada para descrever o que corresponde cada coluna.

- Cada coluna corresponde a um campo que irá constar no cartão.

- Cada linha exceto a primeira, corresponde a cada registro.



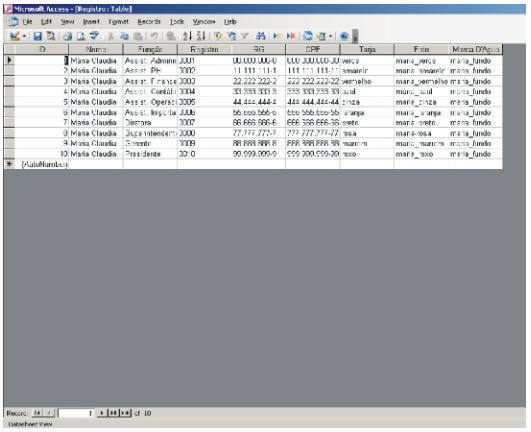
5.2 Formato da Base de Dados - Access

Crie ou edite uma tabela no Access conforme a imagem ao lado, sendo que:

- Ao criar os campos, sempre autorizar a criação de um campo chave primaria automático (ID).

- Cada coluna corresponde a um campo que irá constar no cartão.

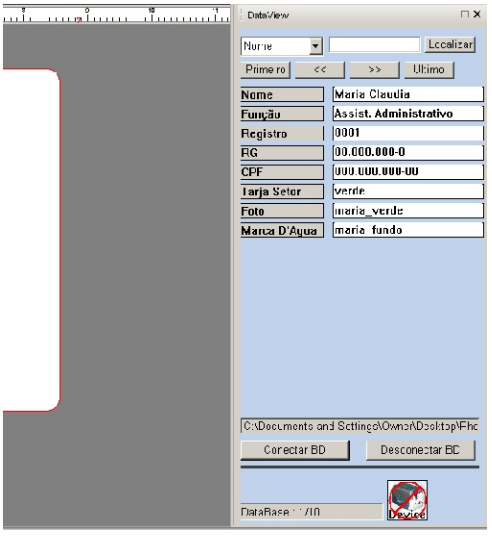
- Cada linha exceto a primeira, corresponde a cada registro.



5.3 Conectando a Base de Dados

Na Barra de Base de Dados clique no botão **Conectar BD** onde irá abrir uma tela para localizar em uma pasta o banco de dados (.mdb ou .xls) e clique no botão **Abrir**.

Depois de se conectar com sucesso a uma base de dados, a tabela selecionada pode ser visualizada na área de trabalho da base de dados separada da área de trabalho do cartão por uma divisória. Para inserir as informações dos registos no cartão, tem que criar objetos e conecta-los com os campos da base de dados.

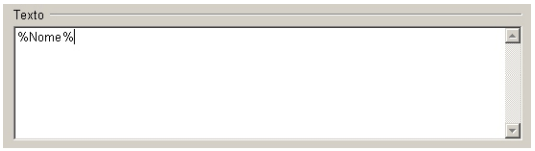


Para linkar um campo da base de dados a um objeto inserido no cartão, siga os procedimentos a seguir.

Texto

1. Desenhe um objeto texto na área de trabalho, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre o texto.

2. Dentro do quadrado TEXTO, digite o símbolo **%** para abrir a conexão a base de dados, seguido do nome do campo a ser conectado (exemplo: **Nome**) e finalize com o símbolo **%.**



3. Edite as propriedades das fonte como: tipo de letra, cor, alinhamento e confirme clicando no botão **OK**.

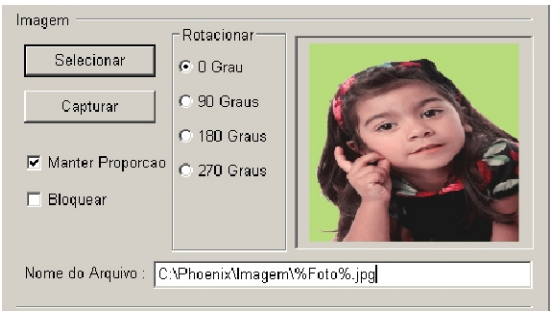
4. Na área do cartão altere o tamanho do campo, se necessário, de modo que os dados do maior registro caibam dentro do campo.

5. Salve o projeto. O seu lay-out está conectado à base de dados. Sempre que abrir o projeto, a base de dados será automaticamente localizada e aberta.

Imagem

1. Desenhe um objeto imagem na área de trabalho, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre a imagem.

2. Clique no botão **Selecionar** e localize a pasta onde está armazenada as imagens. Após selecionar, visualizaremos o endereçamento da imagem no campo Nome do Arquivo (exemplo: C:\Phoenix\Imagem\maria_verde.jpg). Modificaremos o nome da imagem (maria_verde.jpg) no endereçamento digitando o símbolo **%** para abrir a conexão a base de dados, seguido do nome do campo a ser conectado (exemplo: **Foto**), digitando novamente o símbolo **%** e finalizando com a extensão da imagem (exmplo: .jpg).



3. Edite as propriedades da imagem e confirme clicando no botão **OK**.

4. Na área do cartão altere o tamanho do campo caso seja necessário.

5. Salve o projeto. O seu lay-out está conectado à base de dados. Sempre que abrir o projeto, a base de dados será automaticamente localizada e aberta.

Código de Barras

1. Desenhe um objeto código de barras na área de trabalho, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades ou duplo clique sobre o código de barras.

2. Dentro do quadrado DADOS, digite o símbolo **%** para abrir a conexão a base de dados, seguido do nome do campo a ser conectado (exemplo: **Registro**) e finalize com o símbolo **%.**

3. Edite as propriedades como: tipo de fonte, rotação e confirme clicando no botão **OK**.

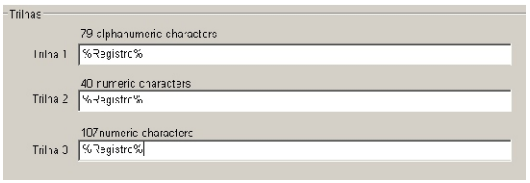
4. Na área do cartão altere o tamanho do campo caso seja necessário.

5. Salve o projeto. O seu lay-out está conectado à base de dados. Sempre que abrir o projeto, a base de dados será automaticamente localizada e aberta.

Tarja Magnética

1. Na barra de criação, de um clique no ícone **Codificador Magnético** para abrir a tela de propriedades de gravação.

2. Dentro do menu Trilhas irá digitar o símbolo **%** para abrir a conexão a base de dados, seguido do nome do campo a ser conectado (exemplo: **Registro**) e finalize com o símbolo **%** em cada opção de Trilha que desejar codificar (Trilha 1, Trilha 2 e Trilha 3).



3. Salve o projeto. O seu lay-out está conectado à base de dados. Sempre que abrir o projeto, a base de dados será automaticamente localizada e aberta.

5.4 Mover-se de um Registro para outro

- Para visualizar o primeiro registro, clique no botão Primeiro. Também poderá clicar no botão << até encontrar o primeiro registro.

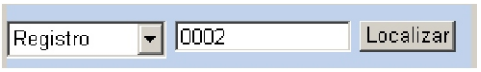
- Para visualizar o primeiro registro, clique no botão Ultimo. Também poderá clicar no botão >> até encontrar o primeiro registro.

5.5 Encontrar um Registro

1. No campo **Nome/Coluna** o campo que será utiliza na pesquisa, neste caso o campo é o Registro.

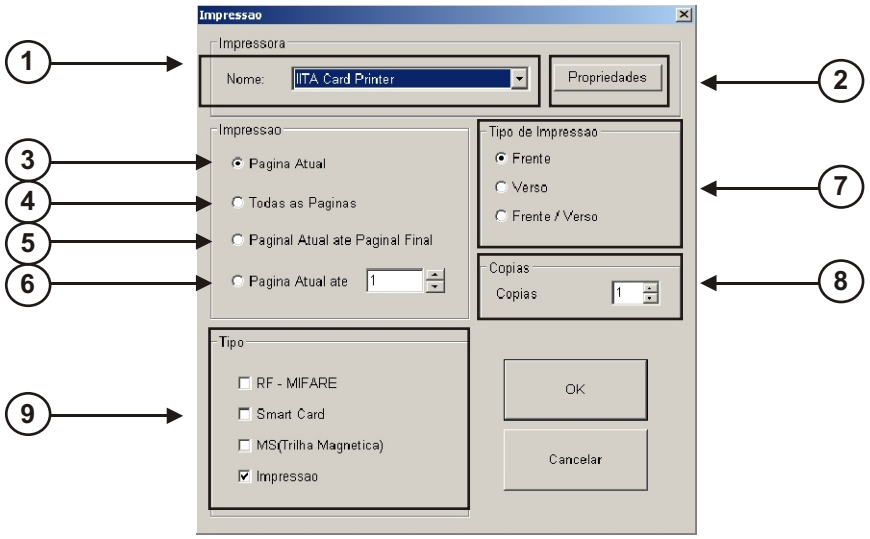
2. No box **Nome/Texto** escreva os caracteres (normalmente nomes ou números) que pretende encontrar e dê um clique no botão **Localizar** Localizar .

3. No caso de nenhum registo for encontrado na base de dados, o Phoenix envia a seguinte mensagem: ”Não foram encontrados registos.”



6 Propriedades da Impressão

Para configurar o funcionamento da impressão, clique em **Arquivo > Imprimir** ou clique na barra de ferramenta no botão .



① **Nome:** Permite visualizar todas as impressoras instaladas e definir qual impressora deverá ser utilizada para impressão dos cartões. *Impressoras Habilitadas para impressão: IITA CARD PRINTER ou PHOENIX VIRTUAL DRIVER.*

② **Propriedades:** Permite alterar todas as configurações da impressora. Antes de efetuar qualquer alteração, c*onsulte o Manual do Usuário* de sua impressora.

③ **Página Atual:** Habilita a impressão apenas do cartão que esta sendo visualizado na área de trabalho.

④ **Todas as Páginas:** Habilita a impressão de todos os cartões que existem na base de dados.

⑤ **Página Atual até Página Final:** Habilita a impressão do cartão que esta sendo visualizado até o último cartão existente na base de dados.

⑥ **Página Atual até...:** Habilita a impressão do cartão que esta sendo visualizado até a página solicitada. *OBS: Cada página corresponde a um registro.*

⑦ **Tipo de Impressão:** Selecione o lay-out do cartão que deverá ser impressa por operação. A opção Frente/Verso apenas deverá ser selecionada para impressoras IITA MAX.

⑧ **Cópias:** Selecione a quantidade de cópias por impressão.

⑨ **Tipo:** Selecione as funções que deverão ocorrer durante a impressão.

7 Criando um novo Projeto

Neste passo a passo você criará um cartão funcional Frente / Verso utilizando uma conexão a base de dados Excel. O lay-out final terá a seguinte aparência.

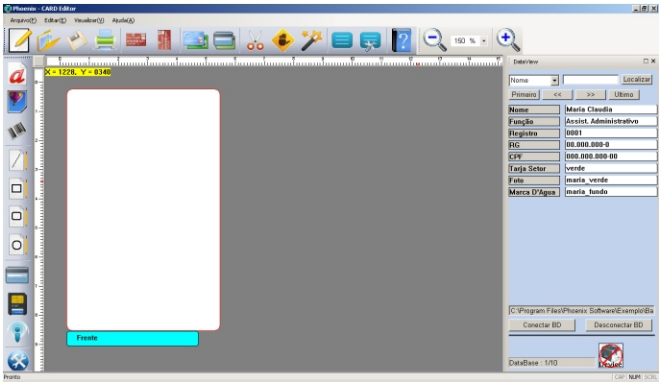
Este Exemplo se encontra no CD de Instalação da impressora na pasta Software de Impressão\Exemplo. Copie a pasta Exemplo para C:\Arquivos de programas\Phoenix Software.

1 Ao iniciar o Phoenix, a configuração da página estará automaticamente na posição Horizontal.

Clique no ícone na Barra de Ferramentas para alterar a configuração para a posição Vertical.

2 Na Barra de Base de Dados clique no botão **Conectar BD** e localize o banco de dados em c:\Arquivos de Programas\Phoenix Software\Exemplo\Base de Dados.xls e clique no botão abrir.

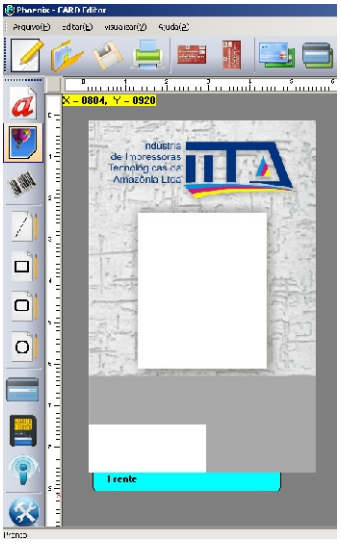
Após conectar-se com sucesso, a tabela será visualizada na área de trabalho.



3 Na Barra de Criação, clique no ícone e mova o ponteiro em toda a extremidade da página para inserir a imagem de fundo no cartão (background).

Após arrastar o campo, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção Propriedades.

Desmarcar as funções Visualizar Borda, Manter Proporção e clique no botão **Selecionar** para localizar a imagem em *C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\fundo_frente.jpg*. Clique em **OK** para finalizar a inserção da imagem.



4 Para inserirmos o campo Foto, clique no ícone ,mova o ponteiro no box onde deverá ser aplicada a imagem e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.

Desmarque as funções **Visualizar Borda** e **Manter Proporção** e, clique no botão **Selecionar** para localizar a imagem em *C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\Imagens\maria_verde.jpg*.

Visualizaremos o endereçamento da imagem no campo **Nome do Arquivo** e modificaremos o nome da imagem **maria_verde.jpg** para **%foto%.jpg**. Clique em **OK** para finalizar a inserção da imagem.

O novo endereçamento ficará *C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\Imagens\%foto%.jpg*.

OBS: Utilizamos o nome FOTO, pois todas as imagens estão renomeadas conforme a coluna foto que consta na Base de Dados.

5 Para inserirmos o campo Tarja, clique no ícone ,mova o ponteiro onde deverá ser aplicada a imagem e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Desmarque as funções **Visualizar Borda** e **Manter Proporção** e, clique no botão **Selecionar** para localizar a imagem em *C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\Imagens\verde.jpg*.
Visualizaremos o endereçamento da imagem no campo Nome do Arquivo e modificaremos o nome da imagem **verde.jpg** para **%tarja setor%.jpg**. Clique em **OK** para finalizar a inserção da imagem.
O novo endereçamento ficará C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\Imagens \%tarja setor%.jpg.

6 Para inserirmos o campo Marca D'Agua, clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicada a imagem e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Desmarque as funções **Visualizar Borda** e **Manter Proporção** e, clique no botão **Selecionar** para localizar a imagem em *C:\Arquivos de Programa\Phoenix Software\Exemplo\maria_fundo.jpg*. Clique em **OK** para finalizar a inserção da imagem.

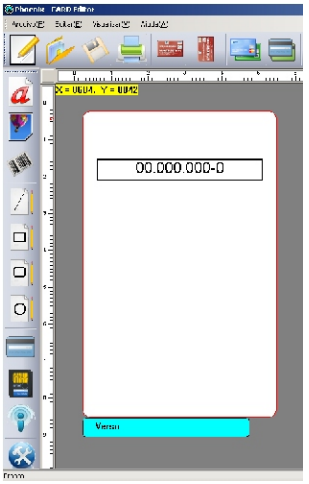
7 Para inserirmos o campo Nome, clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicada o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **%Nome%**, altere o alinhamento para **Centro** e clique no botão **Configuração** ara alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Negrito e tamanho 12.*
Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.
OBS: Utilizamos o texto NOME, pois todos as informações que necessitamos neste campo estão contidos na coluna nome que consta na Base de Dados.

8 Para inserirmos o campo Função, clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicada o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **%Função%**, altere o alinhamento para **Centro** e clique no botão **Configuração** ara alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Normal e tamanho 12.* Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.

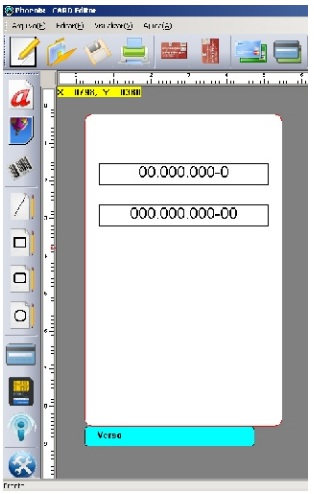
9 **PRONTO,** já esta finalizado a projeto de criação do lay-out para a **Frente** do cartão. Caso queira visualizar todos os registros, navegue pelos botões da Barra de Base de Dados. **Salve o projeto no local desejado**.

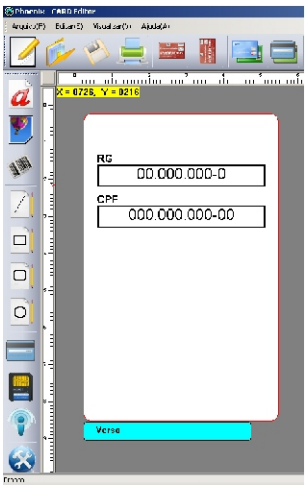
10 Clique no ícone na Barra de Ferramentas para alterar a visualização da página para **Verso**.

11 Para inserirmos o campo RG, clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicado o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **%RG%**, desmarque a opção **Sem Borda**, altera a espessura para **2**, altere o alinhamento para **Centro** e clique no botão **Configuração** para alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Negrito e tamanho 12.*
Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.



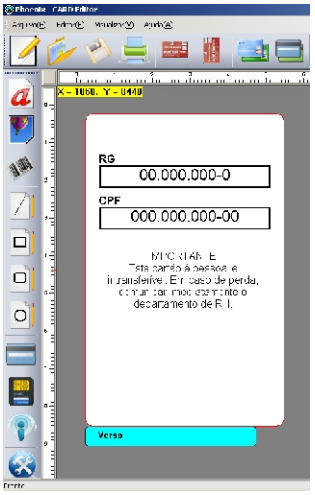
12 Para inserirmos o campo CPF, clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicado o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades. Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **%CPF%**, desmarque a opção **Sem Borda**, altera a espessura para **2**, altere o alinhamento para **Centro** e clique no botão **Configuração** para alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Negrito e tamanho 12.*
Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.

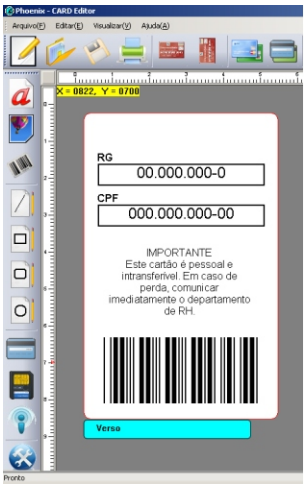




13 Em cima dos registros **RG** e **CPF**, iremos inserir um campo texto fixo para identificar o que corresponde a cada campo. Clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicado o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades. Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **RG** e clique no botão **Configuração** para alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Negrito e tamanho 8.*
Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.
Selecione o campo fixo **RG** e clique nos botões para copiar e colar . No item duplicado, altere o texto "**RG**" para **CPF** e clique em **OK** para finalizar. Efetue o posicione correto do campo fixo CPF através do mouse ou utilizando as setas do teclado.

14 Iremos inserir um campo texto fixo para mencionar as informações importentes sobre esta identificação. Clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicado o texto e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Altere o texto "**Escrever seu texto...**" para **IMPORTANTE Este cartão é pessoal e intransferível. Em caso de perda, comunicar imediatamente o departamento de RH** , selecione a opção **Quebra de Linha (Word),** altere o alinhamento para **Centro** e clique no botão **Configuração** para alterar os padrões de fonte. *Neste exemplo utilizamos a fonte Arial, Normal e tamanho 8.* Clique em **OK** para finalizar a inserção do texto.





15 Iremos inserir o campo cógido de barras para controle de acesso através de leitura óptica.

Clique no ícone , mova o ponteiro onde deverá ser aplicado o código e após arrastar o campo, selecione a opção Propriedades.
Altere o dado "**987654321012**" para **%Registro%** e desmarque a opção **visualizar texto**.
Clique em **OK** para finalizar a inserção do código.

16 **PRONTO,** já esta finalizado a projeto de criação do lay-out para o **Verso** do cartão. Caso queira visualizar todos os registros, navegue pelos botões da Barra de Base de Dados. **Salve o projeto no local desejado e inicie a impressão dos cartões.**

8 Informações sobre o Lay-out

Ao desenvolver o Lay-out do seu cartão, tenha sempre em mente qual será a real aplicação e propriedade.

O cartão será utilizado para controlar acesso?
O cartão será utilizado apenas como simples identificação?
Deverá ser identificado a distância?

Um único cartão pode realizar duas ou mais funções, mas, inserir muita informação e cores pode acabar afetando a facilidade de uso.

Considerando que cerca de 8% dos homens e 0,4% das mulhers sofrem algum tipo de daltonismo, não se deve exclusivamente utilizar cores para distinguir mudanças de informações no cartão.